



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño		Nombre de la unidad de aprendizaje: Cine y video: animación 2D y 3D					
Programa elaborado por Comisión curricular		Fecha de elaboración: Abril 2016			Fecha de revisión y/o actualización:		
Ciclo de Formación: Profesional					Semestre: 8		
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctico	Escolarizada presencial
Programas educativos en los que se imparte: UAEM, licenciatura en Diseño y Comunicación en Medios Audiovisuales. Materias afines en Facultad de Humanidades, Facultad de Arquitectura o Instituto de Ciencias de la Educación							
Prerrequisitos: Conocimientos de fotografía, procesos de producción, edición y montaje; desarrollo de guiones; diseño de audio.		UA antecedente recomendada: Cine y video: no ficción			UA consecuente recomendada: N/A		
Presentación de la unidad de aprendizaje: En esta UA se desarrollarán productos audiovisuales de video y cine donde la animación 2D y 3D adquieren protagonismo							
Propósito de la unidad de aprendizaje: Que el estudiante sea capaz de desarrollar proyectos audiovisuales del género de no ficción donde se inserte la animación como elemento fundamental							
Competencias profesionales		Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso					
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis • Capacidad de investigación 		Los alumnos serán capaces de plantear un proyecto audiovisual y desarrollarlo a través de todas las etapas de la producción.					

<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de argumentación visual • Montaje 			
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE			
Contenidos	Secuencia temática		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Antecedentes 2. Formatos, prácticas y tendencias 3. Narración a través de congeturas 4. Proximidad a la realidad 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antecedentes <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Definiciones 1.2. Funciones públicas 1.3. Divulgación de ciencias 2. Formatos prácticas y tendencias <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Cinemáticas 2.2. Definición de técnicas 3. Narración a través de congeturas <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Argumentación de congeturas 4. Proximidad a la realidad <ol style="list-style-type: none"> 4.1. Conjunción del cine de no ficción con animación 		
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia 1			
Gestión de proyectos para su transmisión en medios tradicionales e internet			
Propósito de la Unidad de Competencia	Que el alumno adquiera las competencias necesarias para el desarrollo de productos audiovisuales para cine y video que incluya animación		
Elementos de competencia	Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores
	Redacción Análisis Investigación Edición	Dirección Montaje Edición Modelado Animación	Ética Trabajo colaborativo
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Cámara de video, estación de edición y software especializado		4 horas semanales	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	()
Investigación por equipo	(X)	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	(X)	Coloquio	()

Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		(X)	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		(X)	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		()	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		()	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Evaluaciones parciales por unidad será el 60%			
Evaluación de proyecto final 40%			
Se considerará la asistencia y la participación en clase			
Perfil del docente: Diseñador gráfico, Licenciado en ciencias de la comunicación o Licenciado en cine con experiencia en procesos de producción de video para cine, televisión o internet.			
REFERENCIAS			
Básicas		Complementarias	
Chong, A. (2010). <i>Animación digital</i> . Barcelona: Blume.		Chandler, G. (2012). <i>Cut by cut. Editing your film or video</i> . Los Ángeles: Michael Wiese Productions.	
Edgar-Hunt, R. (2010) <i>Dirección</i> . Barcelona: Parramón.		Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Richards, J. (2010) <i>Guión</i> . Barcelona: Parramón.	
Edgar-Hunt, R., Marland, J. y Rawle, S. (2010) <i>The language of film</i> . Barcelona: Parramón.		Sánchez, Biosca, V. (1996). <i>El montaje cinematográfico. Teoría y análisis</i> . Barcelona: Paidós.	
		Nichols, B. (1997). <i>La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental</i> . Barcelona: Paidós comunicación.	

Schenk, S. Y Long, B. (2014). *The digital filmmaking handbook*. Boston: Cengage Learning PTR.

Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume.

Worthington, C. (2010) *Producción*. Barcelona: Parramón.